

Izabella Pluta

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.lí Antúnez Roca

Résumé

Les temps actuels dominés par les systèmes cybernétiques et baptisés la "cyberculture", font émerger des interrogations cruciales concernant les frontières entre l'humain et le technologique. Nous témoignons de plusieurs transformations qui touchent à l'être humain, à son corps et à ses modes de fonctionnement, ainsi qu'à son expression artistique. Dans notre réflexion, nous allons nous intéresser au travail de Marcel.lí Antúnez Roca qui s'inscrit dans le "théâtre de cyborg", donc de celui qui explore la cybernétique comme méthode et pratique artistique. Il construit une scénographie *bio-mécatronique* qui est basée sur l'hybridation de médias de nature différente avec le propre corps du performer. L'artiste vêtu d'un *exosquelette*, crée une dramaturgie composée de textes, de paroles, d'images, et de mouvements théâtralisés, qui font interagir le performer et parfois même le spectateur avec le système de l'environnement virtuel. Nous étudions cette problématique en prenant en considération trois travaux de Marcel.lí Antúnez Roca, les performances *Epizoo* (1994) et *Protomembrana* (2006), ainsi que l'installation *Tantal* (2004).

183

L'époque actuelle, déterminée par les technologies de pointe, interroge notre rapprochement de plus en plus important avec le monde informatique et, par conséquent, la problématique des frontières entre l'humain et l'artificiel. La perspective posthumaine, telle que décrite par N. Katherine Hayles, proclame l'indissociabilité du biologique et du technologique, de la chaire humaine et du flux informationnel¹. Nous vivons le temps de la cyberculture qui introduit plusieurs transformations qui touchent à la physiologie de l'être humain et à ses modes de fonctionnement pour arriver à son expression artistique².

L'un des dialogues les plus explicites sur cette question se situe notamment sur le champ de création qui explore la cybernétique comme méthode et pratique artistique. Plusieurs activités performatives y émergent dont la dénomination hésite surtout entre le "théâtre de cyborg"³ et le "théâtre robotique"⁴. D'une part, nous avons affaire à la connexion directe du performer à un dispositif d'une complexité informatique considérable, d'autre part, à une performance de la machine elle-même où le robot est le seul acteur⁵. Dans notre réflexion, nous allons nous

Figures de l'art 18

intéresser aux travaux choisis de Marcel.Ií Antúnez Roca qui s'inscrivent dans la première catégorie des créations cybernétiques qui explorent des interfaces variées entre le corps, le dispositif et l'image. Nous nous concentrerons plus particulièrement sur les performances *Epizoo* (1994) et *Protomembrana* (2006) ainsi que sur l'installation *Tanta*⁶.

Notons que cet artiste polyvalent d'origine catalane se place dans la lignée artistique à forte tendance transgressive et cela sur plusieurs plans. D'une part, il interroge les frontières de l'art scénique en relation étroite avec l'art visuel, notamment avec l'installation. D'autre part, il abolit les cloisonnements et les définitions des composantes intra-scéniques, en particulier celles de l'acteur, du spectateur et de la scénographie pour rapprocher ces spécificités théâtrales à celles de l'art interactif, tout en gardant les caractéristiques endogènes de ses créations et de sa propre définition d'une performance. Il est important de souligner que ce créateur possède une multiple compétence artistique : issu de l'Académie des Beaux-Arts de l'Université de Barcelone, il a également une solide pratique scénique et, à partir des années 1990, il commence à s'intéresser à la robotique et à l'interface du contrôle du corps ainsi qu'à celui de son mouvement. Notons qu'en 1979, il cofonde le groupe emblématique La Fura dels Baus avec qui il crée, entre autres, *Accions*, *Suz/o/Suz* et *Tier Mon* qui sont des créations d'une théâtralité diversifiée, étendue entre l'action, la performance et le spectacle théâtral⁷. Antúnez Roca élabore dans ses dernières créations différentes interfaces, en commençant par la manipulation de son propre corps à travers des prothèses mises en mouvement par un ordinateur sur la commande du spectateur (installations robotique *Bodybots*, performance *Epizoo*), ou encore un système appelé *exosquelette*, que l'artiste porte lui-même, et qui lui permet de générer à vue toute action du système notamment des images et le son (performances *Afasia* et *POL*, entre autres).

184

La pratique artistique de ce créateur suscite notre attention analytique notamment de par son croisement de la spécificité scénographique propre à la scène avec celle de l'installation interactive multimédia. Gabriella Giannachi le place dans la lignée du théâtre de cyborg dans lequel elle inscrit également deux autres artistes : Orlan et Stelarc. Parmi les trois, Antúnez Roca intègre dans ses performances le niveau le plus avancé de la théâtralité, et lui-même, en tant que performer, est le plus proche de la notion d'interprète scénique et de la fonction actorielle. Il interroge, d'une part, l'espace de jeu aux traits scéniques dans son ensemble architectural, et surtout visuel, élargi par les possibilités des nouveaux médias et, d'autre part, le dispositif tant scénographique que purement technologique qui se traduit en un système complexe, reposant sur la base des données informatiques. Nous nous trouvons ici dans le contexte analytique hybride étendu entre les arts de la scène et les arts

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.Ií Antúnez Roca

visuels. Notre étude oscillera alors entre ces deux champs tout en prenant en considération la spécificité des performances créées par l'artiste en question, témoignant ainsi du résultat d'un possible croisement.

Il est important de souligner que la technologie numérique comme solution scénographique est bien présente dans les arts de la scène et cela depuis la fin des années 1980. Notons que des technologies de visualisation et de sonorisation introduites dans un spectacle vivant se présente d'une manière variée et hétérogène. Il ne s'agit pas seulement des projections et des émissions qui intègrent des compositions des images en deux et trois dimensions et les hybridations de celles-ci, mais de tout l'aspect hypermédial introduit dans ce spectacle, c'est-à-dire l'ordinateur qui permet l'enjeu entre l'image, le son, le mouvement de l'interprète et cela à travers des logiciels spécifiques. L'aspect scénographique se place d'ailleurs comme initiateur sur le plan du rapprochement du spectacle vivant et des nouveaux médias en prolongeant ainsi les innovations du temps de la mécanisation des metteurs en scène des années 1920, tels Erwin Piscator et Vsévolod Meyerhold. Le spectacle contemporain élargit, à son tour, encore cette expérimentation, car un nouveau média peut faire partie de la partition du rôle de l'interprète, se trouver entre ses mains comme un objet technologique en fonction d'accessoire, ou encore apparaître implicitement en tant que son partenaire scénique et même de le remplacer sur la scène⁹. De ce point de vue, l'espace théâtral se trouve alors à un moment important de son évolution. La virtualité et la logique du réseau ouvrent une porte vers les mondes jusqu'à présent inexplorés et situent le spectacle vivant devant une nouvelle catégorisation. Ce sont les solutions des nouveaux médias qui font franchir à la scène une grande étape dans une nouvelle direction de l'exploration artistique. Citons à titre de digression la scénographie virtuelle de Mark Reaney qui est un seuil important dans le rapprochement entre le théâtre et les nouveaux médias et l'incarnation d'une fusion entre les éléments de la scène vivante et de la réalité générée par un logiciel informatique⁹. En créant le spectacle *Wings*¹⁰ en 1996, il se sert des casques *HMD*¹¹ et travaille avec le logiciel prototype *Virtus Pro Walkthrough*¹². En 2007, naît un autre projet *The Adding Machine*, cette fois le fruit d'une collaboration entre l'Université de Bradley, l'Université de Central Florida aux États-Unis et l'Université de Waterloo au Canada, un travail collectif des étudiants, des enseignants et des facultés¹³. Le spectacle est fondé sur les possibilités de l'interconnexion *via* Internet et la téléprésence, et intègre la scénographie virtuelle ainsi que des personnages virtuels, en explorant de cette manière une interface imposante et extrêmement complexe (le logiciel *Isadora*, le système d'interconnexion élaboré par le groupe Internet 2)¹⁴. Ce type d'exploration artistique nous fait témoigner des déplacements considérables sur le plan de la fonction scénique de l'image et du

Figures de l'art 18

dispositif ainsi que de leur rapport avec d'autres éléments de l'univers propre à la scène, notamment avec le corps de l'interprète et du spectateur. La fonction du média sur la scène s'élargie et se complexifie et il devient le générateur important d'une action scénique et de la dramaturgie.

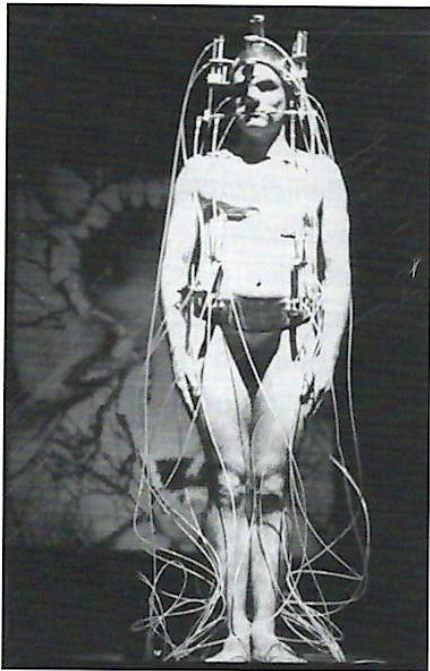
Antúnez Roca, à travers son approche scénique, explicite pertinemment les inspirations réciproques entre les arts visuels et la scénographie telle que la comprend le théâtre. Précisons cette scénographie qui a fait sortir la machine de sa fonction première produisant de l'effet et qui lui attribue, par conséquent, un signifié théâtral profond, voire une autonomie scénique¹⁵. L'artiste en question déplace encore plus cette fonction en hybridant d'une manière quasiment cybernétique le corps du performer, l'image et le dispositif d'une part. D'autre part, il situe dans le schéma des interactions "performer-dispositif" la troisième composante qui est le spectateur. Ce dernier est vu comme un cocréateur de l'œuvre et il exerce ainsi sa première fonction proche de celle désignée par une installation interactive. Dans le cas des performances en question, le récepteur codéfinit la performance en agissant sur le corps de l'interprète à travers ses propres gestes et à travers l'interface de l'ordinateur. Nous allons y revenir un peu plus loin.

186

En 1994, Antúnez Roca crée *Epizoo* qui inaugure un cycle de performances *mécatroniques*. Ces dernières constitueront le centre d'intérêt que l'artiste a conservé jusqu'à présent¹⁶. Une performance mécatronique représente une forme performative fortement théâtralisée avec la participation du performer et du public, qui intègre la mécatronique en tant que domaine et application dans son approche créative ainsi que dans la structure de l'œuvre. Cette discipline combine l'électronique, l'informatique, la mécanique et l'automatisation qui sont intégrées en tant que solutions technologiques dans le dispositif lui-même et qui déterminent des composantes intra-performatives, entre autres, et narratives. Du point de vue conceptuel, *Epizoo* revient à l'idée de *body art* et le recontextualise ensuite en prenant en considération les possibilités qu'apportent les technologies de pointe. *Epizoo* devient par conséquent une pièce paradigmatique, mondialement connue et cela de par son hybridation entre la cybernétique et des arts de la scène, ce qui constitue, jusqu'à présent, une approche relativement rare et originale. Il est important d'évoquer que la performance en question peut être considérée comme l'étape suivante d'un autre travail achevé en 1992 par Antúnez Roca. Il s'agit de *JoAn el hombre de Carne*, créé en collaboration avec Sergi Jordà¹⁷. JoAn est un robot interactif couvert d'une véritable peau de porc et de cuir de vache, qui a été exposé dans l'espace public de Mercat de la Boqueria à Barcelone. L'interaction entre le public et le robot est possible à travers l'interface sonore (le spectateur parle au microphone)

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.Ií Antúnez Roca

et l'ordinateur effectuant le mouvement de certaines parties de la construction robotique. Un an plus tard, l'artiste lui-même prend la place de JoAn et interroge la figure du cyborg ainsi que les limites de la manipulation corporelle dans la performance *Epizoo*.



Performance interactive *Epizoo* de Marcel.Ií Antúnez Roca. Connecté à un dispositif hypermédial le corps du performer est manipulé par le spectateur "actif" à travers l'interface de l'ordinateur.

Sur le plan spatial, ce travail se compose de deux espaces : aire de jeu pour le performer, frontal à celui du public, et espace destiné aux spectateurs où se trouve également l'ordinateur. Ce dernier se présente comme un espace du dispositif ouvert au public. Le spectacle commence au moment où le performer entre dans l'aire de jeu sous le regard du public et s'équipe lui-même des éléments métalliques. Il adapte ainsi "l'aspect quasiment rituel de son corps à l'appareillage anatomique" faisant partie du dispositif¹⁸. Dans son apparence scénique presque nue en dessous, immobile comme une statue, il est finalement vêtu uniquement d'une construction particulière appelée *exosquelette*. Elle est composée principalement d'une partie placée sur la tête du performer dont les crochets

métalliques sont attachés aux coins des lèvres ainsi qu'aux oreilles et aux narines. Ensuite, d'une large ceinture sortent des contrefiches métalliques qui soutiennent ses muscles thoraciques pour arriver aux petites prothèses qui bougent ses fessiers. Tous ces éléments sont connectés *via* câbles avec l'ordinateur et cela d'une manière spectaculaire en renvoyant à la figure du cyborg. Le performer n'effectue presque aucun mouvement ici, à part l'exposition de sa langue ou des mouvements de relâchement de ses muscles. C'est au spectateur de faire bouger les parties du corps de l'artiste et cela à travers le curseur de la souris qui fait fonctionner les éléments de ce système et dont les signaux sont envoyés à l'exosquelette. Il faut souligner qu'Antúnez Roca met en évidence ici sa performance de jeu. En étant en même temps l'interprète et le seul personnage, il donne l'impression au public d'assister à un spectacle solo. Car, quasiment immobile, il déplace le point de gravité vers sa voix et le regard, et émet toutes sortes de grondements, de demi-cris, de rires diaboliques, il grogne et cherche le public avec son regard provoquant. Soulignons que le performer est placé devant un grand écran qui ne cesse de projeter des images, et où le

Figures de l'art 18

grotesque se mélange à l'obscène, l'image d'Antúnez Roca à sa caricature, et cela à travers le film d'animation. L'infographie oscille entre les formes hybrides du personnage : monstruosité corporelle (silhouette composée des énormes fessiers, de petites jambes et d'une tête), l'hybridation de l'humain et de l'animalier (tête multi-oculaire représentant l'homme-taureau marchant sur deux jambes). L'étrange absurdité de cette narration visuelle semble être une démarche qui met en abyme l'action scénique.

Soulignons que le spectateur voit, sur l'écran de l'ordinateur, le visage d'Antúnez Roca. L'exosquelette fait s'étendre la bouche de l'interprète, bouge ses oreilles, soulève et abaisse ses muscles thoraciques. Le spectateur effectue ainsi des opérations quasi sadiques dont le corps de l'acteur est victime. L'artiste interroge de cette manière deux aspects importants : la question du contrôle, de la manipulation et finalement de la violence de la part du public par rapport au corps de l'interprète et la notion du spectateur (inter)actif.

188

En ce qui concerne le premier aspect, qui est lié à l'expérience du public, Antúnez Roca souhaite introduire un dilemme pour un récepteur d'*Epizoo* qui peut actualiser la violence symbolique et la souffrance auxquelles est soumis le personnage. Il veut mettre en évidence les frontières fragiles entre "la douleur et le plaisir", entre "le masochisme et l'amusement" ainsi qu'entre "le monstrueux et le grotesque"¹⁹. Carlo Infante évoque ici la figure d'un martyr, voire d'un "cybermartyr" qui subit la manipulation *via* l'interface²⁰. Il fait la remarque suivante à propos du dispositif dans la performance en question :

"Le paradoxe que met en scène Antúnez saute aux yeux : le rapport homme-machine prend l'allure d'une torture où le corps se retrouve à la disposition de l'ordinateur interactif. Une torture *épistémologique*, absolument pas physique : il n'y a là aucune violence"²¹.

Cette réflexion est pertinente, si on la voit à travers la convention théâtrale. Le spectateur doit appuyer sur l'écran avec l'image du visage de l'artiste et faire fonctionner ainsi le système, sinon le spectacle n'aura pas lieu. Nous assistons également au théâtre du corps, ce dernier dans ce cas-là, devient une matière à explorer et quasiment à modeler. Le défi physique est bien présent (la peau irritée et le corps trempé de sueur) et signe ainsi tout aspect dionysiaque du travail de cet artiste. Indépendamment de cette impression, la dramaturgie de la performance fait émerger une tout autre vision de ce protagoniste en donnant une preuve que le créateur a réalisé son postulat du jeu des frontières dont nous venons de parler. Nous voyons en lui quelqu'un de complètement étrange, incarnant une créature humaine, visiblement masochiste,

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.Ií Antúnez Roca

donnant l'impression de trouver du plaisir dans cette manipulation corporelle. À notre avis, c'est cet aspect qui construit la théâtralité de la performance et, en même temps, qui met en abyme la figure du cyborg, prisonnier de la machine. Également, il convient de souligner une certaine distance dans le jeu du performer qui s'approche de l'interprétation scénique.

Ce travail de l'artiste catalan s'inscrit parfaitement dans le processus de médiatisation où nous voyons la théâtralisation du dispositif de l'environnement virtuel et la médiatisation de la réception qui passe par le toucher et le geste du spectateur manipulant la souris, sans avoir oublié l'appareillage dont est équipé l'artiste.

Il faut souligner que la conception de la performance envisage deux types de publics : l'un actif, celui qui fait fonctionner le dispositif et effectue le geste avec la souris, et l'autre passif, qui regarde et n'agit pas à travers l'ordinateur. Le premier type de public a également la possibilité de régler le son et la musique, et d'ajouter des séquences d'images qui sont projetées simultanément à l'action dans l'espace désigné comme celui de jeu²². Il participe de cette manière à l'action de la performance et choisit ses variantes. Sur ce plan, il n'est plus le spectateur de la scène qui regarde le spectacle depuis son fauteuil. Dans ce sens, le dispositif en question s'éloigne du "pro-scénique" tout en explorant la théâtralisation et la performativité²³. Ici, le public se situe à mi-chemin entre le spectateur de la performance et le récepteur de l'installation interactive. Cette dernière abolit la séparation de l'observateur et de l'œuvre, ce qu'a déjà exploré l'installation vidéo. Rappelons que le dispositif vidéo trace une étape importante en ce qui concerne la fonction réceptive attribuée au spectateur, notamment celle de la salle obscure du cinéma²⁴. L'installation vidéo fait activer le corps spectatoriel et le fait rencontrer avec *l'œuvre de la durée*, en reprenant l'expérience artistique du *hic et nunc* propre au spectacle vivant. Nous avons affaire ici à un déplacement intéressant qui est la spatialisation du dispositif et, par conséquent, à la posture mouvante anticipatoire du spectateur telle que la développe, à son tour, une installation multimédia interactive. Cette forme représente un champ d'investigation créatrice privilégiant le décroisement artistique. Il s'agit non seulement de la rencontre entre divers médias et des solutions technologiques, mais également de la mise en scène de différentes stratégies perceptives ainsi que de fonctions réceptives. Une œuvre interactive multimédia agit sur l'observateur-participant d'une manière multisensorielle. Et, comme le remarque Peter Weibel, le spectateur est à l'extérieur comme il est à l'intérieur de cet événement artistique et il en fait partie²⁵. Il est immergé dans l'espace créé par l'œuvre et il le fait fonctionner. Des installations interactives convergent, entre autres, vers l'augmentation de l'immersivité, particulièrement celles mises au point

Figures de l'art 18

avec des logiciels de création d'environnements virtuels. La participation du spectateur va de la manipulation de la souris jusqu'à la captation des mouvements de son corps entier. L'installation invite le spectateur à cocréer l'œuvre, à explorer ses différentes possibilités à travers la navigation et le jeu. La structure d'une telle proposition artistique peut être entièrement individualisée par un récepteur-spectateur, c'est ce qui rapproche cette expérience artistique de l'acte de communication²⁶. L'installation explore l'aspect de la scénographie organisant l'aire de jeu, de même qu'elle effectue un "réglage du regard", cette mise en scène du processus perceptif qui situe le récepteur dans des fonctions et des postures particulières²⁷. Le spectateur est non seulement observé par d'autres récepteurs de l'œuvre, il est donc situé dans la position du regardé, mais il peut aussi se regarder lui-même à travers l'écran²⁸. Nous avons affaire ici à la théâtralisation de la réception, car le spectateur devient également l'acteur. Il joue *dans* et *avec* l'espace de l'installation.

190

Il convient de remarquer qu'Antúnez Roca attribue au spectateur un rôle de plus en plus complexe et intègre également sa corporalité dans le processus de l'interactivité et, par conséquent, aussi dans celui de l'interaction avec l'image et le dispositif. Il s'inscrit donc, à travers ce procédé, dans le processus de la complexification de la relation entre le spectateur et le dispositif, ce qu'évoquent déjà Edmond Couchot et Norbert Hillaire en termes de "seconde interactivité"²⁹. Elle dépassant le stade "stimulus-réponse" et active le corps entier du récepteur et même sa physiologie, ce qui rend encore plus complexe le rapport entre l'utilisateur et l'ordinateur. Couchot et Hillaire font encore une remarque intéressante à ce propos :

"Cette nouvelle forme d'hybridation entre l'œuvre et le spectateur, loin d'égarer l'art vers une prétendue dématérialisation où le corps serait nié au profit de pures abstractions, s'ouvre à d'autres horizons. L'attention portée à la corporalité reprend une place qu'elle a en partie perdue dans un certain art contemporain"³⁰.

Chez Antúnez Roca, le spectateur devient un participant actif de cette scénographie interactive et en fait partie au sens propre du terme. Il réhabilite de cette manière la corporalité *perdue* et cela toujours en termes évoqués par les auteurs cités ci-dessus. Le dispositif de l'installation *Tantal*, par exemple, explore l'idée d'une photographie de rue où, en mettant le visage dans l'ouverture d'un paysage kitch, nous apparaissions "avec" sur une photo³¹. *Tantal* invite également l'utilisateur à se faire prendre en photo et à laisser une image qui est ensuite transformée électroniquement et incrustée dans le film d'animation. Le visage capté (criant, déformé par une grimace, ce que conseille d'ailleurs le mode d'emploi) est intégré ensuite comme le visage d'un des protagonistes de ce film émis sur un grand écran.

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.lí Antúnez Roca



Installation interactive *Tantal* de Marcel.lí Antúnez Roca. Au milieu de l'espace se trouve l'appareil qui capte le visage du spectateur comme le faisait jadis la photographie de rue.

L'utilisateur, qui devient alors le spectateur, regarde maintenant une histoire humoristique où apparaissent des créatures étranges qui se trouvent dans des situations également étranges, absurdes en même temps qu'exagérément érotiques. Le défilé des individus suspects, dont la corporalité semble matérialiser les désirs les plus refoulés, constitue quand même un examen assez difficile à passer pour celui qui a décidé de se laisser photographier.

Voir sa tête faisant partie

d'un corps dont les seins s'enroulent et se déroulent en spirale, ou encore d'un bonhomme qui s'éventre constamment, place l'utilisateur photographié dans une certaine impuissance face à cette image à laquelle il a confié son visage. Puisque ce dernier est manipulé à travers la base de données informatique, l'utilisateur-spectateur devient en même temps l'objet et le sujet de cette opération artistique. Une formation hybride, toujours entre le spectateur et l'image, prend la forme visible des êtres composites tant sur le plan corporel que comportemental. Son caractère éphémère et son impermanence, bien mises en évidence ici dans la course du croisement et des combinaisons, sont possibles. Pour le spectateur, c'est également un passage brusque et assez violent de l'intimité donnée par cette *camera obscura*, étape initiale de l'installation lors de laquelle il a laissé une trace de lui-même, à la confrontation et à l'exposition publique de cette image sur la surface de l'écran.

Dans l'installation *Tantal*, le spectateur retrouve une nouvelle identité à travers le corps produit par l'image. En même temps, elle est proche de celle du spectateur qui se regarde sur l'écran, se reconnaît, se situe à mi-chemin entre le processus de l'identification spectatorielle et la distanciation envers cette situation de création. Cela provoque la crainte d'apparaître en public dans le contexte d'une image pas toujours belle, et d'être tout simplement ridicule. Marcel.lí Antúnez Roca vise finalement à un phénomène du morcellement du corps artificiel à l'aide des effets numériques pour aboutir à l'interchangeabilité entre les corps en images et les identités vivantes ou techniquement produites. Il semble introduire

Figures de l'art 18

dans un travail artistique ce que Lev Manovich remarque à propos de l'interactivité, et souligne qu'elle comporte non seulement l'action physique comme celle de presser le bouton et de bouger la souris, mais également le processus psychologique qui consiste à être dans l'environnement, à créer des hypothèses, à passer par le processus de l'identification³².

L'idée de la scénographie interactive est encore plus développée dans une autre performance mécatronique intitulée *Protomembrana* qui rassemble les démarches appliquées dans *Epizoo* et *Tantal*³³. Le créateur lie ici un film d'animation interactif avec l'espace de jeu tel que le définit l'art scénique, qui se traduit dans ce cas par une petite scène. Il y ajoute des éléments robotiques et une interface de contrôle.

L'image est complexe quant à sa nature et chargée au niveau de la représentation. Ce sont des images absurdes, surréalistes, surprenantes, où l'obscénité se mélange avec l'humour et un clin d'œil théâtral. Le créateur explore, comme d'habitude, sa propre image et la transforme dans des variations sans limites. Il introduit dans ce jeu également les images du public comme il l'a fait à l'occasion du *Tantal*, ce qui est une opération délicate, car projetant sur le grand écran l'image manipulée du visage du spectateur et le mettant en jeu devant "toute la salle". Cette démarche est possible grâce à l'interface du *random body (corps étrange)*³⁴ qui est un dispositif visuel et sonore interactif comportant : une interface du visage (capte l'image du visage d'un spectateur ainsi que sa voix), un ensemble d'ordinateurs interconnectés, le logiciel POL V 2.4 spécifiquement élaboré, le *dresskeleton* (interface corporelle composée de capteurs de mouvement et d'interrupteurs manuels, des interfaces de contrôle utilisées par le public, système de projection de l'image sur l'écran, deux régies son et lumière³⁵). Sur la scène, il apparaît comme un objet à forme creuse, sorte de masque profond sans traits dans lequel le spectateur *immerge* son visage, et ces données sont envoyées ensuite au logiciel qui synchronise et gère en temps réel des

192



Dresskeleton utilisé par Marcel.Ií Antúnez Roca depuis 1998 et conçu spécialement pour lui. Il s'agit d'un appareillage à vêtir composé de l'interface corporelle des capteurs de mouvement et d'interrupteurs manuels.

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.Ií Antúnez Roca



Random body dans la performance interactive *Protomembrana*. Dispositif en forme d'un masque électronique qui capte le visage du spectateur.

images interactives³⁶. Nous voyons presque immédiatement le visage sur le grand écran, incrusté déjà dans l'image. Son expression est figée et elle constitue un ensemble avec un élément du film qui peut être une figure de chat ou de libellule, par exemple. Elle se crée ici entre la scène et la salle, notamment entre le spectateur et l'image. La scénographie interactive, voire mécatronique, est

fondée ici sur l'hybridation de médias de nature différente. Conçue de cette manière, elle permet d'interroger la "narration séquentielle interactive" dont le performer constitue la partie intégrale ainsi que la force motrice. Il s'agit alors d'une double narration, car le contenu peut être modifié selon les réactions du public. Le *random body* constitue le premier niveau d'interactivité. Le son et l'image peuvent également être modifiés et manipulés durant la représentation, ce qui se place dans le cadre du deuxième niveau d'interactivité.

Protomembrana se présente, d'une part, comme une fable, car elle explore les motifs et les figures des *Métamorphoses* d'Ovide ainsi que *L'origine des espèces* de Charles Darwin. D'autre part, elle est comme une conférence durant laquelle le performer explique le processus de création informatique qui est lié à l'hypertexte et permet une multitude d'options narratives et leur choix. Le public regarde donc une version "Antúnez Roca" du développement des espèces sous l'influence technologique. Le chien est croisé avec la colombe et l'arbre du paradis donne tous les fruits possibles. L'artiste a réussi à créer ici une véritable multiplication des caractères, des identités, des corps. Il inscrit également cette performance dans la problématique de la virtualisation du corps. Rappelons que ce phénomène est influencé par le développement des technologies de communication, comme le prolongement de l'homme dans le sens McLuhanien, le progrès dans des domaines tels que la génétique, la robotique et la croissance des études interdisciplinaires (la bionique par exemple) ainsi qu'une large application de la technologie numérique (l'interactivité)³⁷. Les visages des spectateurs enregistrés et intégrés dans l'image leur permettent d'acquérir ainsi un nouveau corps et une nouvelle identité qu'ils découvrent à travers la réception collective.

Figures de l'art 18

Nous pouvons dire également que l'identité du performer se dédouble ici : il est celui qui génère l'action et la contrôle, mais son image participe aussi dans cette "hybridation des espèces". D'une part, nous voyons son corps vêtu du *dresskeleton* et, d'autre part, il apparaît en tant qu'image, comme une fantasmagorie numérique. Valérie Morignat fait une remarque intéressante que nous pouvons rapporter également à cette situation, en soulignant la multidimensionnalité de l'acteur qui agit sur "une scène interfacée", cette dernière apparaissant comme "une réalité stratifiée"³⁸. Par conséquent, l'interprète expérimente ces différents degrés de la réalité scénique, ce qui fait émerger des effets de sa présence et de la présence médiatisée, en introduisant des modifications considérables dans son jeu. Il devient cet "acteur interfacé" tel que le définit Clarisse Bardirot dont le corps se présente comme le lieu de passage entre le réel et le virtuel³⁹. À ce niveau de l'expression hybride du performer s'ajoute l'imagerie liée à l'ordinateur et à la cybernétique. C'est non seulement la vision de l'être humain dans la catégorie du système automatique avec la figuration du cyborg, mais aussi, inversement, un système automatique vu comme intelligent comme l'évoque Bill Nichols⁴⁰. Il convient de remarquer qu'au moment où l'acteur agit sur le dispositif et interagit avec lui à travers les capteurs ou d'autres objets numériques, il regarde ce qu'il est en train de créer et se situe lui-même dans la position de l'*interacteur* propre à l'installation multimédia, c'est ce que nous avons déjà évoqué à propos du spectateur. Les capteurs largement appliqués ici font partie du dispositif virtuel qui devient cet intermédiaire dans la connexion avec l'ordinateur, et qui lie deux systèmes de nature différente, permettant les échanges d'informations entre ceux-ci. Le corps du performer équipé de capteurs en devient une composante dans le circuit des données⁴¹.

194

Dans les travaux hybrides de Marcel.Ií Antúnez Roca que nous venons d'étudier, la scénographie perd le sens tel que lui attribue l'espace scénique et s'autonomise en tant que dispositif technologique. De par le fort aspect théâtral de ces créations, nous pouvons en parler en termes de scénographie interactive d'abord, qui se présentera sous cette forme hybride mêlant l'image constituant le fond de l'aire du jeu et ses transformations effectuées par le performer et le spectateur. La participation de ces deux derniers s'élargit aussi ensuite sur leur corps dont l'empreinte est prise à travers l'objet technologique et intégrée également dans l'image. Il s'agit alors du geste participatif en même temps que du corps en chair et en os qui devient virtualisé. L'interactivité est ici la force motrice et l'élément indispensable du schéma créatif bio-technologique "performer-dispositif-spectateur". L'artiste y introduit des liens indissociables, complexes, multisensoriels, de provenance cybernétique. La scénographie devient bio-mécatronique, pour se référer au terme introduit par le créateur lui-même, et trouve ainsi sa place dans la vision posthumaine de l'artiste et de l'œuvre d'art.

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.Ií Antúnez Roca

NOTES

- 1 - N. Katherine Hyles, *How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, London, The University of Chicago Press, 1999.
- 2 - Pierre Lévy définit ainsi la cyberculture : "[...] l'ensemble des techniques (matérielles et intellectuelles), des pratiques, des attitudes, des modes de pensée et des valeurs qui se développent conjointement à la croissance du cyberspace", voir Pierre Lévy, *Cyberculture*, Éditions Odile Jacob/Éditions du Conseil de l'Europe, 1997, p. 17.
- 3 - Cf. la définition complète du "théâtre de cyborg" dans l'ouvrage de Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres. An Introduction*, London and New York, Routledge, 2004, p. 43.
- 4 - L'exemple pertinent du théâtre robotique nous apporte le travail de Chico McMurtrie et son *Amorphic Landscape*, voir également le site de l'artiste www.amorphicrobotworks.org
- 5 - Par exemple l'installation de Louis-Philippe Demers intitulée *L'Assemblée*, ou encore le travail intitulé *RX 90, Adoptez un robot!*, créé par le Centre de Recherche pour l'innovation industrielle et pédagogique de Cachan. Le robot, qui représente en fait un bras mobile, sait distinguer les formes et ensuite les dessiner.
- 6 - Pour l'installation *Tantal* nous nous référons à sa présentation en 2005 dans le cadre du Festival Emergences à Paris et pour les performances *Epizoo* et *Protomembrana* nous nous appuyons ici sur les versions que nous avons vues dans le cadre du même festival un an plus tard.
- 7 - Claudia Giannetti (dir.), *Marcel.Ií Antúnez Roca : Performances, objetos y dibujos*, Disseny : MECAD, Media Centre d'Art, 1998.
- 8 - Cf. notre thèse de doctorat "Acteur et médias sur la scène", consacrée à cette problématique qui sera publiée aux Éditions l'Âge d'homme. Nous nous référons ici à la définition de l'objet numérique donnée par Clarisse Bardirot, voir Clarisse Bardirot, "L'acteur interfacé. De l'omniprésence à la transparence de la technologie sur le plateau numérique", *Études théâtrales*, n° 26 : *Présence de l'acteur dans la représentation contemporaine*, 2003, p. 87.
- 9 - Mark Reaney est professeur de scénographie au département de Théâtre et de Cinéma de l'Université du Kansas aux États-Unis : <http://www.ukans.edu/~mreaney>.
- 10 - Ce spectacle est fondé sur la pièce d'Artur Kopit intitulée *Wings*.
- 11 - Le HMD est une abréviation de *Head Mounted Display* qui est un casque de visualisation en trois dimensions, appelé aussi un visiocasque, utilisé dans un environnement virtuel, voir Daniel Ichbiah, *Les mots de l'informatique. Dictionnaire illustré pour bien comprendre l'informatique*, Paris, Campus Press, 2005, p. 305.
- 12 - Cf. Franck Bauchard, "Théâtre et réalité virtuelle", dans Béatrice Picon-Vallin (dir), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, pp. 225-245.
- 13 - Le projet *The Adding Machine* a eu sa première représentation le 6 mars

Figures de l'art 18

2007. Il est fondé sur la pièce expressionniste d'Elmer Rice du même titre, pour les détails de la création voir <http://addingmachine.bradley.edu>

14 - Pour les détails techniques voir également le site internet de *The Adding Machine*, *idem*.

15 - Nous pensons plus particulièrement aux innovations du théâtre des années 1920 où les machines de la scène quittent les coulisses pour être intégrées à la représentation de manière plus visible et former une *scène-machine* telle que celle explorée par les futuristes (Tomasso Marinetti, Giacomo Balla, par exemple) et par les créateurs du Bauhaus (Oskar Schlemmer en particulier). Il s'agit de la mise en scène qui met en évidence la machinerie du spectacle. Celle-ci, par son apparition, abolit l'effet d'illusion scénique. Cette conception est liée à l'idée de la scène comme "lieu unifié et espace transformable", ainsi qu'à la nouvelle dramaturgie telle que conçue par Brecht et à la vision de l'acteur biomécanique de Meyerhold, par exemple, voir Michel Corvin, *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, tome 2, Paris, Larousse-Bordas, 1998, p. 1018.

16 - La notion proposée par Antúnez Roca, voir par exemple le Projet *Membrana/Randombody* de Marcel.lí Antúnez Roca et Dédale, n° 23, p. 3. *Epizoo*, performance interactive, conception et interprétation : Marcel.lí Antúnez Roca, création : 1994.

196

17 - Sergi Jordà est un physicien, informaticien et compositeur spécialisé dans les nouveaux médias. Il est également professeur associé à l'Institut audiovisuel de l'Université de Barcelone et coresponsable du Master en Art numérique, entre autres. Voir également www.iaa.upf.es/~sergi/

18 - Marcel.lí Antúnez Roca, "Epizoo. Mou NO palpis / Mueve NO toques / Move DONT touch", dans *Catálogo de European Media Art Festival 1995*, Osnabrück, Allemagne, voir le site de l'artiste www.marceliantunez.com

19 - Gabriella Giannachi, *op. cit.*, p. 65.

20 - Carlo Infante, "Un cybermartyr. *Epizoo* de Marcel.lí Antúnez Roca", *Puck. La marionnette et les autres arts*, N° 9 : *Images Virtuelles*, 1996.

21 - *Ibidem*, p. 111.

22 - Marcel.lí Antúnez Roca, "Epizoo. Mou NO palpis / Mueve NO toques / Move DONT touch", *op. cit.*

23 - Piotr Zawojski, *Elektroniczne obrazoswiaty. Miedzy sztuka a technologia*, Kielce, Wydawnictwo Szumacher, 2000, p. 84.

24 - Anne-Marie Duguët, "Dispositifs", *Communications*, n° 48 : Vidéo, 1988, pp. 221-222.

25 - Peter Weibel, "Ars Electronica. An Interview by Johan Pijnapel", cité dans Piotr Zawojski, *op. cit.*

26 - Ryszard W. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa, Instytut Kultury, 1999, pp. 120-131.

27 - *Idem*.

28 - Michel Rush, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, traduit de l'anglais par Christian-Martin Diebold, Paris, Thames & Hudson, 2001.

29 - Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie*

Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel.lí Antúnez Roca

vient au monde de l'art, Paris, Flammarion, 2003, pp. 97-108.

30 - *Ibidem*, p. 108.

31 - *Tantal*, conception de l'installation : Marcel.lí Antúnez Roca, création : 2004.

32 - Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass. And London : MIT Press, 2001.

33 - *Protomembrana*, performance interactive, conception et interprétation : Marcel.lí Antúnez Roca, création : 2006.

34 - Dans la description du projet, *random body* est décrit comme un support de 1 m 40 qui contient une ouverture pour le visage. À l'intérieur de cette boîte, il y a une lampe, une caméra, un magnétophone, un micro. Tout cet appareillage est lié à un système électronique de contrôle qui capture le visage et la voix. Finalement, l'artiste applique des variantes de ce dispositif.

35 - Cf. Projet *Membrana/Randombody* de Marcel.lí Antúnez Roca et Dédale, n° 23.

36 - Le logiciel POL V 2.4 a été créé d'abord pour la performance mécatronique *POL* en 2002 et il est toujours modifié. Nous avons repris les informations sur l'interface de *random body* de la description du projet *Membrana/Randombody* de Marcel.lí Antúnez Roca et Dédale.

37 - Ryszard W. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne. Cybercultura. Sztuka multimedialów*, Kraków, Rabid, 2001, pp. 185-203.

38 - Valérie Morignat, "Environnements virtuels et nouvelles stratégies actantielles", *Etudes théâtrales*, n° 30, vol. 3 : *Arts de la scène, scène des arts. Formes hybrides : vers de nouvelles identités*, 2004, p. 45.

39 - Clarisse Bardiot, *op. cit.*, pp. 82-87.

40 - Bill Nichols, "The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems", *Screen* 29, n° 1, 1988, pp. 22-46.

41 - Louise Poissant (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 1997.

197

BIBLIOGRAPHIE

ANTÚNEZ ROCA Marcel.lí, "Epizoo. Mou NO palpis / Mueve NO toques / Move DONT touch", dans *Catálogo de European Media Art Festival 1995*, Osnabrück, Allemagne.

BAUCHARD Franck, "Théâtre et réalité virtuelle", dans Béatrice Picon-Vallin (dir), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, pp. 225-245.

BARDIOT Clarisse, "L'acteur interfacé. De l'omniprésence à la transparence de la technologie sur le plateau numérique", *Études théâtrales*, n° 26 : *Présence de l'acteur dans la représentation contemporaine*, 2003, pp. 82-87.

CORVIN Michel, *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, tome 2, Paris, Larousse-Bordas, 1998.

COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003.

GIANNETTI Claudia (dir.), *Marcel- lí Antúnez Roca : Performances, objetos y dibujos*, Disseny : MECAD, Media Centre d'Art, 1998.

Figures de l'art 18

HAYLES N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, London, The University of Chicago Press, 1999.

ICHBIAH Daniel, *Les mots de l'informatique. Dictionnaire illustré pour bien comprendre l'informatique*, Paris, Campus Press, 2005.

KLUSZCZYŃSKI Ryszard W., *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa, Instytut Kultury, 1999.

KLUSZCZYŃSKI Ryszard W., *Spółeczeństwo informacyjne. Cybercultura. Sztuka multimediów*, Kraków, Rabid, 2001.

LÉVY Pierre, *Cyberculture*, Éditions Odile Jacob/Éditions du Conseil de l'Europe, 1997.

MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass. And London: MIT Press, 2001.

MORIGNAT Valérie, "Environnements virtuels et nouvelles stratégies actantielles", *Etudes théâtrales*, n° 30, vol. 3 : *Arts de la scène, scène des arts. Formes hybrides : vers de nouvelles identités*, 2004, pp. 45-53.

NICHOLS Bill, "The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems", *Screen* 29, n° 1, 1988, pp. 22-46.

POISSANT Louise (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 1997.

RUSCH Michel, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, traduit de l'anglais par Christian-Martin Diebold, Paris, Thames & Hudson, 2001.

ZAWOJSKI Piotr, *Elektroniczne obrazoświaty. Miedzy sztuka a technologia*, Kielce, Wydawnictwo Szumacher, 2000.

